JEANNE
Die heilige Verteidigerin

SPEZIALLEISTE

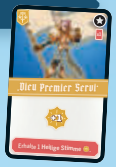
„Heilige Stimme“-Leiste

VORBEREITUNG

Platziere **1 Spezialmarker** auf dem **mittleren Feld** der „Heilige Stimme“-Leiste.

REGELN

HEILIGE STIMME



Wenn ***Jeanne*** eine **Heilige Stimme** erhält, rücke den **Spezialmarker** auf der Leiste um 1 Feld im Uhrzeigersinn weiter.

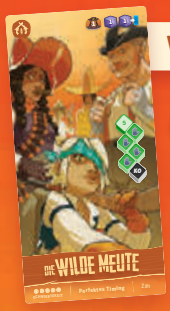
Erreicht der Marker das Feld oben rechts, erhältst du 1 Stärke; erreicht er das Feld unten links, erhält dein Partner 1 Stärke.

DIE WILDE MEUTE
BERÜHMT UND BERÜCHTIGT

ZUSÄTZLICHES MATERIAL

1 Sheriff-Plättchen

Dieser korrupte Sheriff wechselt im Verlauf des Kampfes die Seiten und beeinflusst möglicherweise beide Teams. Kannst du den Sheriff auf deiner Seite halten?



VORBEREITUNG

Lege das **Sheriff-Plättchen** neben das Tableau der ***Wilden Meute***.

REGELN

SCHADEN UND HEILUNG

Da jedes Feld auf der LP-Leiste der ***Wilden Meute*** ein Stopp ist, bewegt sich ihr LP-Marker immer nur um 1 Feld.

Wird die ***Wilde Meute*** geheilt und verliert gleichzeitig LP, gilt: Verliert sie mehr LP als sie heilt, bewegt sich der Marker um 1 Feld nach unten. Heilt sie mehr, als sie LP verliert, bewegt er sich 1 Feld nach oben.